

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, terutama untuk menentukan masa depan. Fenomena saat ini banyak orang tua yang memahami pentingnya pendidikan, menyekolahkan anak-anaknya di sekolah-sekolah unggulan. Dengan harapan mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh penyempurnaan komponen-komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas dan pemerataan penyebaran guru, kurikulum yang disempurnakan, sumber belajar, sarana dan prasarana yang memadai, iklim pembelajaran yang kondusif, serta didukung oleh kebijakan pemerintah, baik di pusat maupun di daerah.

Dari semua itu, guru merupakan komponen yang berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, karena guru berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar disebut juga pendidikan. Tindakan mendidik tertuju pada perkembangan siswa menjadi mandiri.

Selain guru, sebagai komponen yang berpengaruh juga harus ada kurikulum yang disempurnakan, misalnya Kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum 2013 yang kita kenal dengan K 13. Berdasarkan Permendiknas No 22 Tahun 2006, pembelajaran matematika yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari melalui materi bilangan pengukuran dan geometri (Kurikulum KTSP, 2006). Objek langsung yang diperoleh dalam belajar matematika adalah fakta,

keterampilan, konsep dan aturan. Kemampuan matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk kemampuan operasi hitung, yang sangat diperlukan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat matematis. Misal seorang guru akan menentukan nilai rapot seorang anak, dalam penentuan nilai rapot digunakan operasi hitung dimana nilai-nilai anak dijumlahkan kemudian dibagi. Jika guru tidak memiliki keterampilan operasi hitung tentunya akan terjadi kesalahan nilai rapot, yang tentunya berdampak pada anak yang bersangkutan. Anak harus dapat menguasai kemampuan operasi hitung yang disampaikan saat pembelajaran di dalam kelas, agar anak dapat menerapkan dengan tepat kemampuannya tersebut dalam menghadapi persoalan sehari-hari yang dihadapinya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang, ditemukan permasalahan tentang lemahnya kemampuan anak dalam menghitung atau membilang satu sampai sepuluh, kurang teliti, sehingga jawaban yang dihasilkan pun kurang tepat. Misal dalam menjumlahkan bilangan $1 + 1 = \dots$, anak dalam menjawab 1, seharusnya jawaban yang benar 2.

Dengan melihat observasi tersebut bahwa khususnya ketrampilan hitung, dapat disimpulkan anak memiliki kemampuan hitung yang rendah dibawah standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Lemahnya kemampuan hitung anak dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi penerapan metode pembelajaran. Dalam mengajar, guru cenderung menggunakan metode ekspositori dan lebih menekankan pada penguasaan materi, sehingga mengesampingkan proses belajar siswa. Seharusnya proses belajar yang baik itu dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Pitadjeng, 2006: 82). Menurut Kline belajar akan

efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Pitadjeng, 2006: 1). Dalam kegiatan belajar di TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang khususnya pembelajaran menghitung, belum terdapat proses pembelajaran yang dikatakan bervariasi masih konvensional dengan tanya jawab dan pemberian tugas. Keaktifan anak dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, sebagian anak tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak efektif, karena guru harus mengulang menjelaskan materi kepada anak yang tidak memperhatikan pembelajaran. Proses belajar pun dinilai tidak menyenangkan, terbukti sebagian anak lebih memilih asyik dengan dunianya sendiri.

Sebagai guru, harus bisa memahami seperti apa dunia anak. Dunia anak tidak terlepas dari permainan. Perkembangan bermain anak usia dini menurut Hurlock memasuki tahapan Play Stage/tahap bermain (Andang Ismail, 2006: 40). Bagi anak, kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan (Conny R Semiawan, 2008: 20). Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak dalam masa perkembangannya. Menurut Monks dalam Pitadjeng (2006: 95) anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan bermain sambil belajar diharapkan anak dapat belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya dan proses belajar pun menjadi menyenangkan.

Bermain sambil belajar adalah upaya menyampaikan materi belajar kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah (Andang Ismail, 2006: 296). Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dipilih oleh guru untuk mengajar menghitung, karena dengan permainan pembelajaran diharapkan lebih menyenangkan sehingga menarik bagi anak dan tidak membosankan

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang ada dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar cenderung berpusat pada guru sebagai penyampai materi.
2. Lemahnya kemampuan menghitung anak.
3. Belum diterapkannya metode permainan kartu dalam pembelajaran.
4. Kurangnya partisipasi anak karena proses pembelajaran yang kurang variatif.
5. Lemahnya motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi sehingga masalah yang dijadikan objek penelitian akan lebih terarah dan mendalam pengkajiannya. Penelitian ini akan dibatasi pada peningkatan kemampuan menghitung anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuan Poncokusumo Malang dengan menerapkan metode permainan kartu.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan: “Bagaimana meningkatkan kemampuan menghitung anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang dengan menggunakan metode permainan kartu?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan pokok di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menghitung anak Kelompok B TK

Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang dengan menggunakan metode permainan kartu.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik (Suharsimi Arikunto, 2007: 90).

Berikut adalah indikator keberhasilan penelitian ini.

1. Secara kualitatif ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan operasi hitung menggunakan metode permainan kartu pada setiap pertemuan.
2. Secara kuantitatif ditandai dengan:
 - a) Nilai rata-rata kelas dan persentase hasil kemampuan operasi hitung meningkat dari pra tindakan ke siklus I, dari siklus I ke siklus II, dan
 - b) Ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) Adapun standar minimal yang ditentukan adalah 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai KKM, yaitu 65.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kepada pembaca tentang penerapan metode permainan kartu dalam mata pelajaran Matematika dan sebagai bahan kajian mengenai metode pembelajaran Matematika.

2. Manfaat secara Praktis.

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses kegiatan belajar mengajar anak.

a. Bagi Anak

- 1) Siswa lebih menyukai pelajaran menghitung,
- 2) Kemampuan menghitung anak meningkat,
- 3) Anak lebih aktif dalam belajar Menghitung.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan metode permainan kartu sebagai metode pembelajaran dalam pembelajaran Matematika,
- 2) Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran menghitung,
- 3) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga penyampaian materi pelajaran lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan atau informasi bagi kepala sekolah dalam rangka mengambil suatu kebijakan untuk mengarahkan guru-guru agar mencoba menerapkan model pembelajaran baru untuk membantu meningkatkan prestasi belajar anak.

